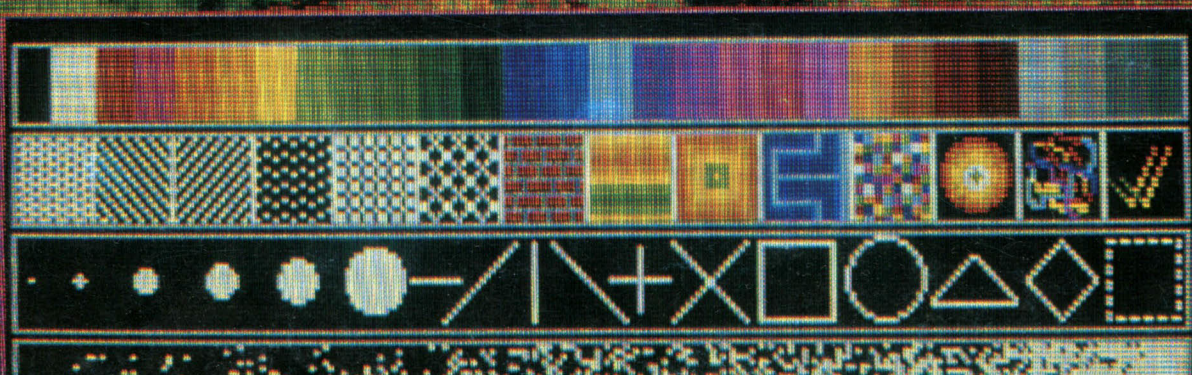
Anno II
Numero 5
Lire 15.000
AMIGA
MIA
DISK per AMIGA 500, 1000, e 2000
GRAFICA CREATIVA
CREA-DISEGNI
SCENARI 3D
SPRITE EDITOR
STAMPA FONT
USA FONT
GRUPPO LOGICA 2000
abcde

Amiga Mia n.5
Anno 1989
Mensile di cultura informatica e attualità
Edizioni Gruppo Logica 2000 srl
Via Francesco Sforza 14
20122 Milano
Reg. in corso presso il Tribunale di Milano.
Distribuzione: Marco A&G S.p.A.
via Fortezza 27
Milano.
Stampa: Aligraf - Milano
Direttore responsabile: Antonio Lucarella
Hanno collaborato:
V. Ripa
G. Quattrini
S. Currò
G. Rossi
E. Campanozzi
Ufficio Tecnico:
tel. (02) 3314868

AMIGA MIA

L'Amiga è stato fin dalla sua comparsa salutato come il miglior computer per applicazioni grafiche. Questo numero di AMIGA MIA ne è un'ulteriore conferma (come se ce ne fosse bisogno). Infatti grazie ai programmi contenuti nel dischetto allegato in omaggio alla rivista potrete sbizzarirvi a produrre immagini grafiche di ogni tipo.
Con SCENARI 3D potrete produrre, definendo opportuni parametri, dei paesaggi naturali con campagne, colline, laghi, ecc. Potrete "generare" le dolci colline del Monferrato come gli alti picchi della catena himalyana.
CREATORE DI DISEGNI invece vi consente di creare disegni di ogni tipo utilizzando le opzioni classiche dei programmi paint: fill, brush, linee, poligoni, cerchi.
Il programma SPRITE è invece adatto agli aspiranti programmatori di giochi che potranno creare i personaggi dei loro giochi allo stesso modo dei programmatori professionisti inglesi e americani.
Chi invece si diletta come editore in proprio, magari producendo il giornale della scuola, troverà molto interessanti i programmi USA FONT e STAMPA FONT con i quali potrà dare un aspetto più professionale alle sue pubblicazioni utilizzando la vasta scelta di caratteri inclusi in questi programmi.
Insomma, ancora una volta AMIGA MIA propone qualcosa per tutti gli utenti del magnifico computer della Commodore. Ma il bello è sapere che il mese prossimo ci saranno altre e più belle sorprese.

ISTRUZIONI GENERALI

Questo disco contiene una raccolta di programmi di simulazione di volo.
Per caricare i programmi procedete in questo modo:

1) Accendere Amiga.
2) I possessori di Amiga 1000 devono inserire il kickstart.
3) Quando la macchina chiede il workbench inserire nello stesso drive il dischetto di AMIGA MIA.
4) **MOLTO IMPORTANTE:** durante il caricamento verrà richiesto di disabilitare eventuali espansioni di memoria e drives esterni (premendo il tasto sinistro del mouse quando richiesto).
5) Dopo questa operazione verrà visualizzata una immagine di presentazione, che scomparirà dopo qualche secondo per lasciare il posto al vostro gioco. Se l'immagine dovesse tardare a scomparire basta premere il mouse ponendo l'indicatore nell'angolo alto a sinistra.

CREATORE DISEGNI

Si tratta del classico programma che permette di creare disegni di ogni tipo.
Dopo aver effettuato il caricamento del programma troverete in alto a destra l'intestazione del menu sotto la voce crea disegni.

A questo punto potete tramite il mouse visualizzare la tavola necessaria per le scelte dei parametri per il disegno; per maggiore chiarezza vi proponiamo qui di seguito uno schema che mette in evidenza i comandi del mouse (figura 1).

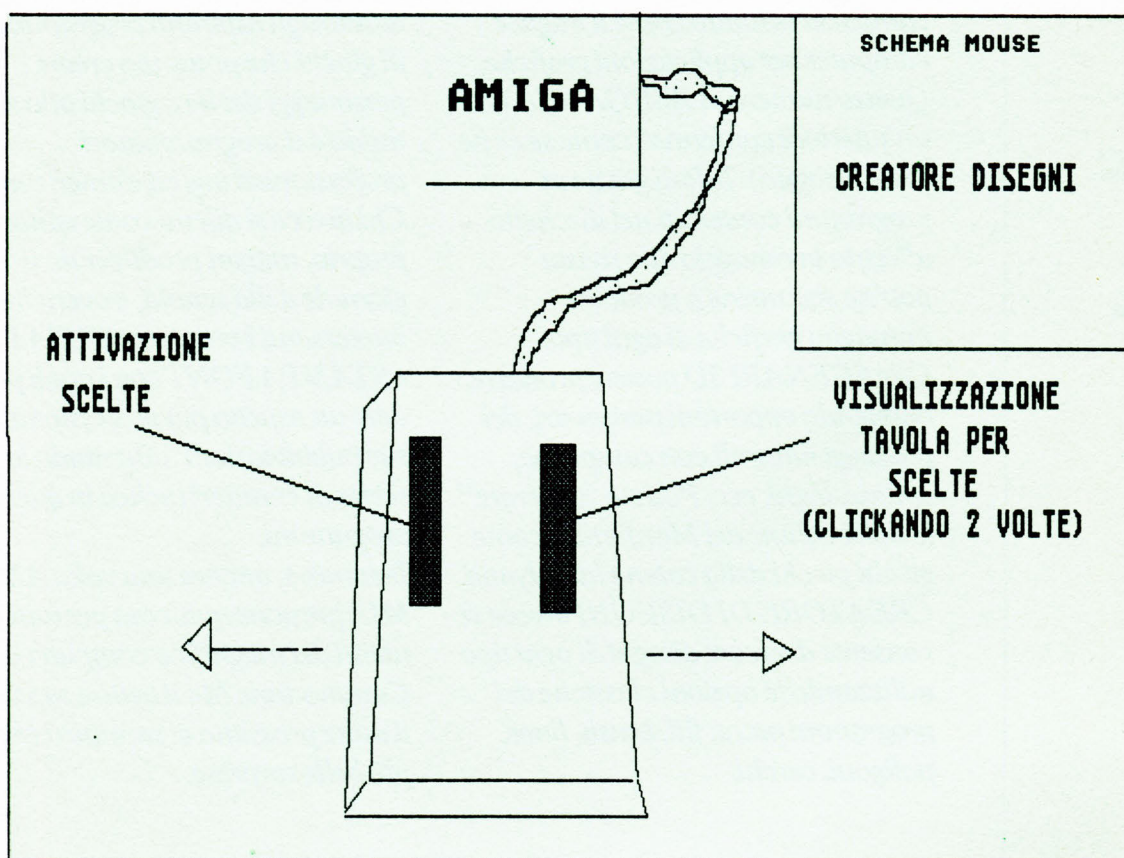



FIG. 1

La tavola che verrà visualizzata sul video avrà la forma di figura 2.

Vediamo di commentarla in modo particolareggiato:

brush: consiste nell'attivazione o meno del pennino che è necessario per il disegno: se è selezionato si può disegnare, altrimenti ciò non è possibile.

fg: in pratica dà la possibilità di riempire il disegno tramite il cosiddetto fill.

bg: rende possibile il coloramento della parte che si trova dietro il disegno.

Troverete sullo schermo anche quattro barre orizzontali che mettono in evidenza:

i colori da scegliere.

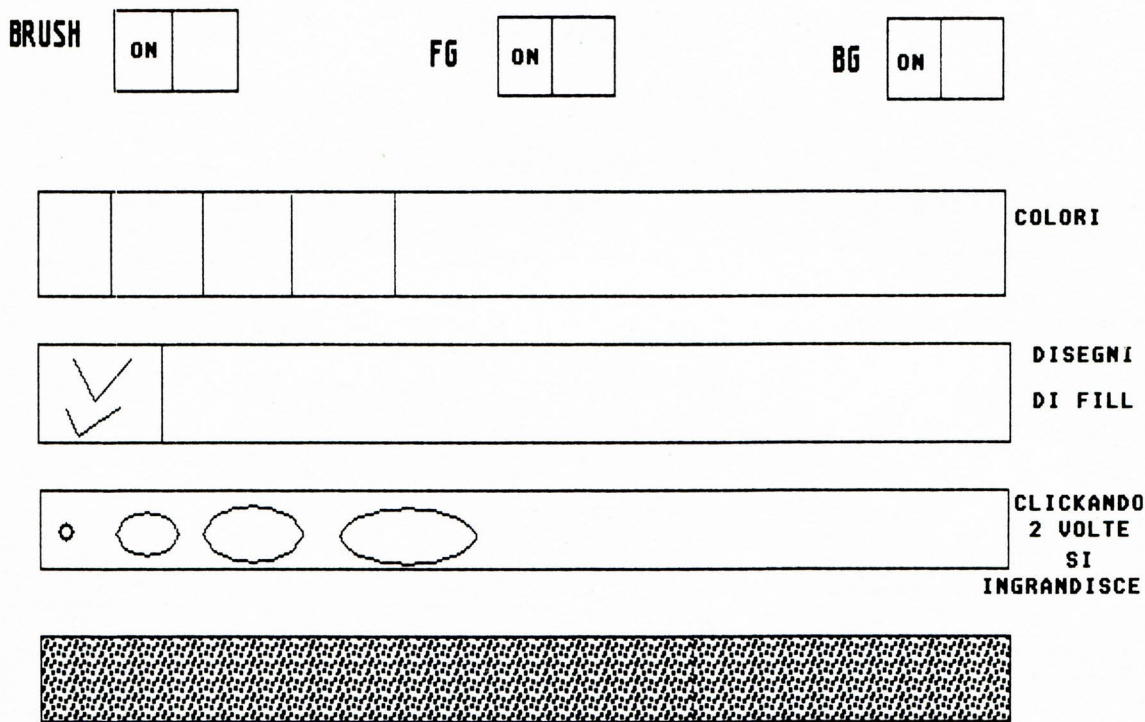



FIG. 2

i disegni di fill.
alcuni disegni che si possono ingrandire clickando due volte il mouse.
un'altra specie di fill.

Come noterete clickando con il mouse sulla line bar vi verranno visulizzati parecchi comandi; vediamo i più importanti:

canc: permette di cancellare un disegno.

modi: permette la scelta di alcuni modi grafici.

carica: permette il caricamento di un nuovo disegno.

sal.: registra il disegno appena fatto.

canc. file: elimina dal disco un disegno registrato precedentemente.

stampa: se viene selezionata questa opzione sullo schermo comparirà la figura 3.

Questa schermata vi renderà possibile effettuare alcune scelte circa ciò che volete stampare con i colori relativi.

info: da le informazioni sul programma.

fine: è l'opzione che permette l'uscita dal programma.

Parecchi dei comandi sin qui visti possono anche essere selezionabili tramite il tasto Amiga e un altro tasto.

Vediamo le opzioni più importante del sottomenu util 2:

dis: permette di disegnare a mano libera.

lin: disegna una linea; dovete clickare sia il punto di partenza sia il punto di arrivo che definisce la linea.

box: disegna un rettangolo partendo da uno dei quattro spigoli di esso.

cerchi: disegna un cerchio.

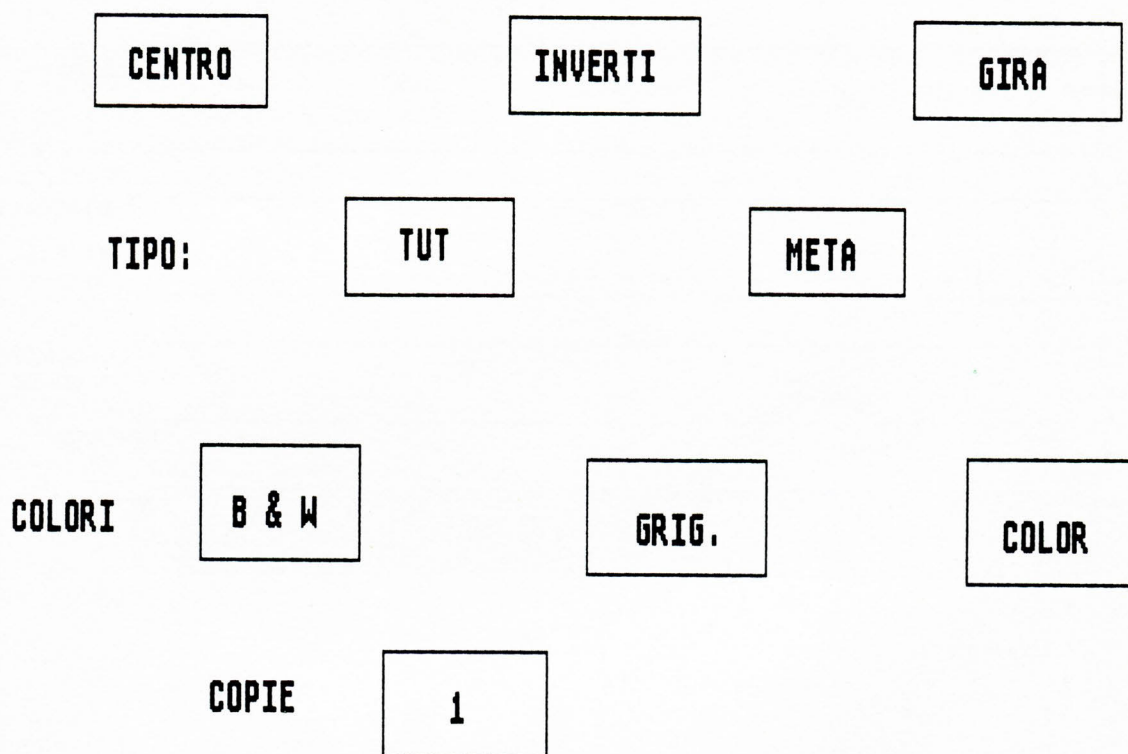



FIG. 3

dis.: serve come riempitivo del disegno, il cosiddetto fill.

pers.: disegna un poligono.

curva: disegna una curva arrotondando i lati precedentemente disegnati come linee rette.

scr.: è simile all'opzione cut che certamente avete visto in altri programmi.

let: permette la scrittura.

pixel: permette un ingrandimento di alcune parti del disegno.

Nel menu utilità invece compaiono le seguenti opzioni:

cambia colori: viene visualizzata la schermata di figura 4.

che permette di variare più o meno le tonalità dei colori.
COP sta per copia; DISTR dà la possibilità di effettuare delle sfumature, STAND rappresenta la situazione di default, CANCEL cancella, FINE termina e OK significa che le selezioni effettuate vanno bene.

Per aumentare le tonalità di rosso, blu e verde dovete operare semplicemente sulle palline che si trovano nelle barrette indicatrici.

cicli: opzione che permette di avere degli effetti molto sofisticati utilizzando dei cicli di colore.

Sul video apparirà la schermata di figura 5.

La prima barra in alto vi servirà per la selezione del ciclo di colori che volete far ruotare; la seconda barra mette in evidenza la

CAMBIA COLORI

... COLORI

ROSSO
VERDE
BLU

COP.
DISTR
STAND

OK
FINE
CANCEL

FIG. 4

CICLI

VEL.

SI
NO
CANC

OK
FINE
CANCEL

FIG. 5

velocità di variazione del ciclo, le altre opzioni sono abbastanza banali.

fai brush: rappresenta la possibilità di poter definire un pennino per disegnare.

fai modello: permette di cambiare anche il fill cioé l'interno della figura.

schermi: permette di effettuare alcune operazioni di spostamento e di copiatura dello schermo.

Le possibilità offerte dal menu opzioni sono abbastanza simili a certe già viste precedentemente quando non sono una vera propria ripetizione come certamente potete notare abbastanza facilmente.

SCENARI 3D

Il programma che noi andremo qui di seguito a presentarvi vi permetterà di rappresentare alcuni paesaggi con montagne colline, laghi ecc. tramite la scelta di parametri opportuni.
Dopo aver caricato il programma vi si presenterà sul video il seguente menu di opzioni (figura 6):

PROGET	ALT	LUCE	VISIONE	ACQUA
info	800	vista alto	vista basso	niente
crea imm	2000	vista destra	normale	poca
ricrea scena	4000	vista sin.	visione lontana	media
evita tit.	8000	senza ombre		alta
salva dis.	altri	da dietro		
ferma dis.				
fine				

FIG. 6

Iniziamo a commentare tutte le varie possibilità partendo dall'opzione che si trova in alto a sinistra.

info: in pratica dà informazioni sull'utilizzo del programma e sulle sue possibilità

crea immagine: viene selezionata quando si vuole partire dall'inizio con la creazione di un nuovo disegno.
Selezionando questa opzione sul video comparirà un sottomenu che chiederà all'utilizzatore se desidera un'immagine uguale oppure un'immagine nuova.
Se noi selezioniamo un'immagine nuova, che quindi dovrà essere creata, si presenterà sul video la schermata di figura 7.

Il numero che dovremo inserire (lungo 5 caratteri) è associato al disegno; cambiando il numero cambia anche il disegno; a questo punto il calcolatore visualizzerà il seguente messaggio:

aspetta 30 sec., sto calcolando

Infatti il programma sta in questo momento effettuando dei calcoli tenendo conto dei parametri dati.

ricrea scena: tramite questa opzione non viene presa l'ultima modifica effettuata.

evita titoli: non vengono visualizzati i titoli del menù.

salva disegno: banalmente è l'opzione che ci permette di memorizzare il disegno su disco.

ferma disegno: mentre il programma sta disegnando il paesaggio lo si può bloccare se ad esempio ci si è accorti di aver sbagliato qualche cosa nella selezione dei parametri.

fine: rappresenta l'uscita dal programma.

Tutte queste opzioni si trovano sotto la voce proget e sono selezionabili tramite il mouse (figura 8).

n.ro intero:
CANC.
O.K.

FIG. 7

AMIGA
SCHEMA MOUSE
SCENARI 3D
SELEZIONE
OPZIONI
SOTTOMENU`
LINE BAR

FIG. 8

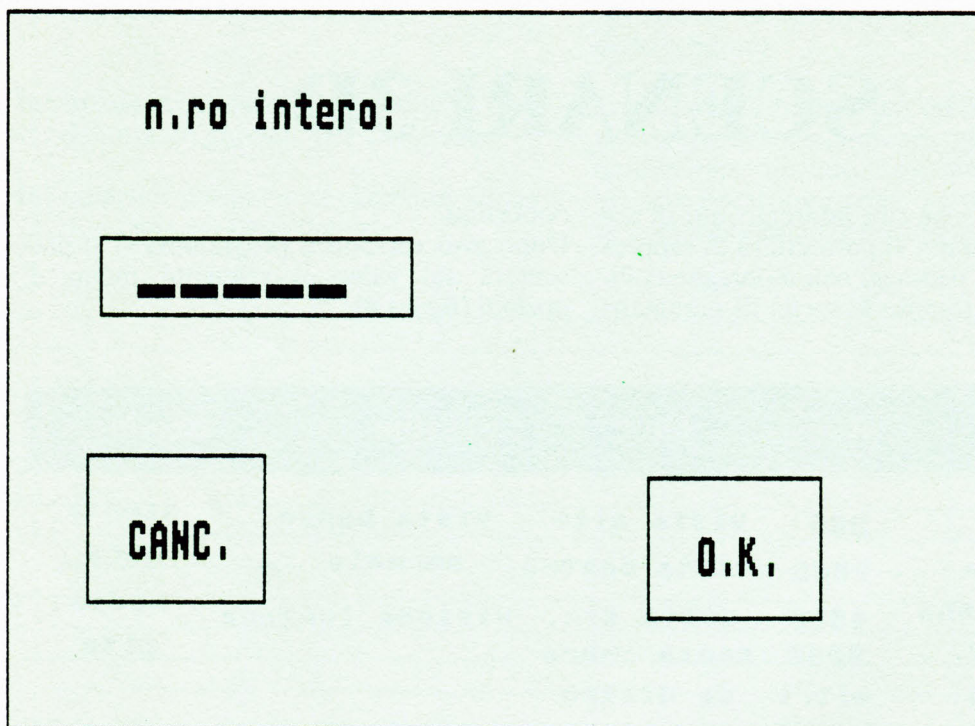
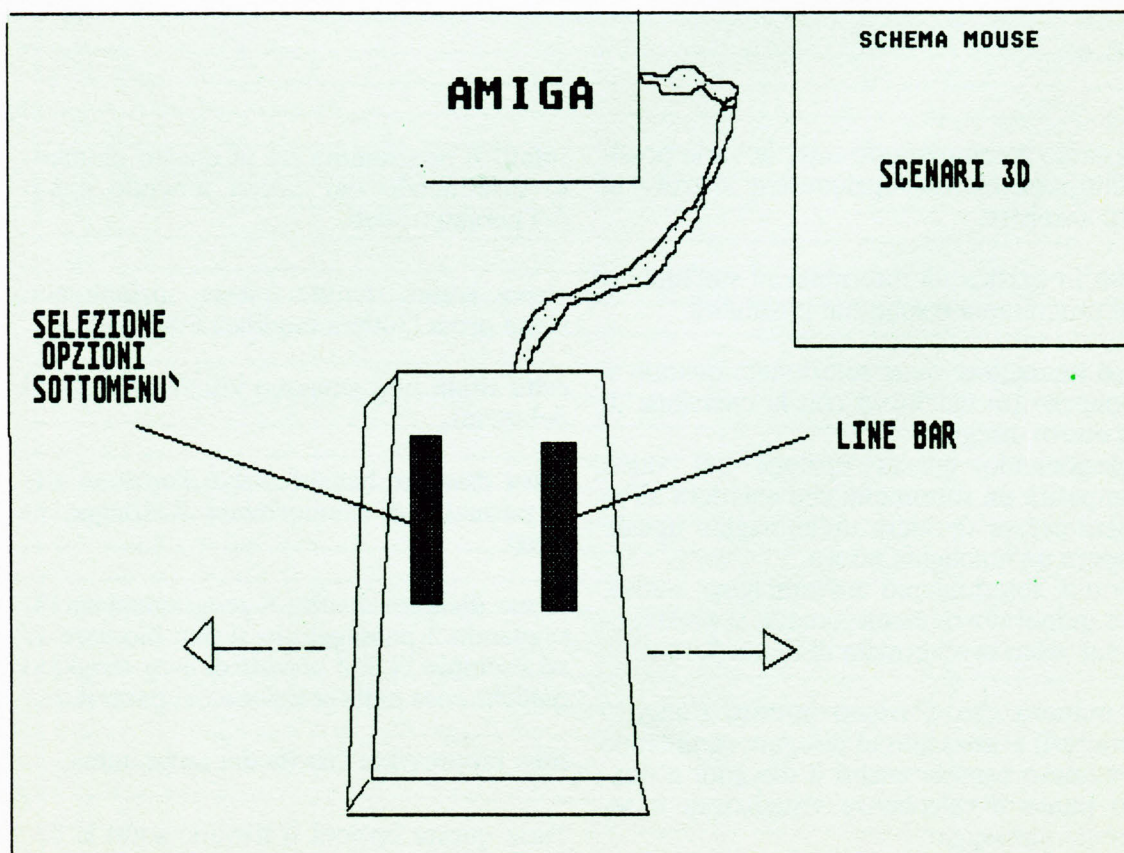
Sotto la voce alt compaiono le altezze che voi potete selezionare per collocare il vostro paesaggio:

800: paesaggio collinare.

2000: paesaggio prealpino.

4000: paesaggio alpino.

8000: paesaggio himalayano.

altri: potete scegliere l'altitudine che desiderate.

È possibile anche variare la luce nel disegno in modo da ottenere vari riflessi sul disegno.

Se si seleziona ad esempio l'opzione da dietro, la parte del disegno verso il video del calcolatore è in ombra.

Oltre alla luce potete anche variare la visione del paesaggio:

vista dal basso: sposta in alto il punto di vista.

visione lontana: sposta in basso il punto di vista.

normale: si osserva il paesaggio a livello.

È data anche la possibilità di variare la percentuale di acqua da immettere nel paesaggio sempre scegliendo tra le varie opzioni date dal menu.

IN EDICOLA

AMIGA SPECIAL

Anno 2
Numero 5
Lire 15.000

DISK per AMIGA 500, 1000, e 2000

UTILITY

MACCHINA PER SCRIVERE • COPIATORE A FILE CON OPZIONI • VIRUS KILLER • CALCOLATRICE SCIENTIFICA • PERSONAL MEMO • COPIATORE CON 1 o 2 DRIVE • DATA BASE

GRUPPO LOGICA 2000

SPRITE

Questo programma non è altro che un creatore di sprite che potete utilizzare a vostro piacimento; certamente voi saprete cos'è uno sprite e per questo non ci dilungheremo nel darvi una spiegazione dettagliata.
Dopo aver caricato il programma sullo schermo apparirà la seguente videata (figura 9):

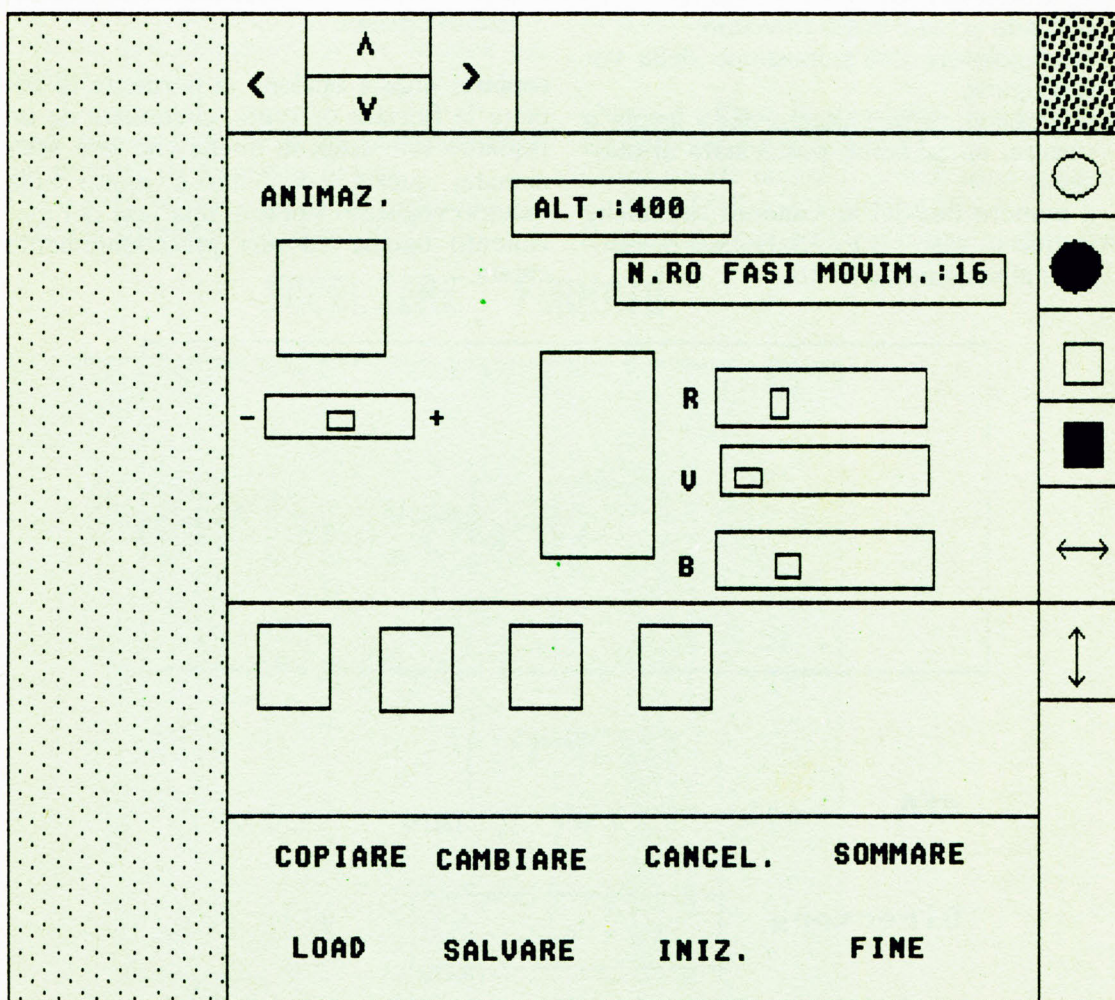



FIG. 9

Questa schermata è quella base da cui dovete partire per qualsiasi eventuale operazione.
Vediamo le varie possibilità:

1) nella parte sinistra dello schermo avrete la possibilità di disegnare la vostra figura posizionando gli sprite nella posizione opportuna.

2) nella parte alta dello schermo troverete delle frecce che indicano i vari movimenti di scroll della parte sinistra, quella appena prima descritta, che possono es-

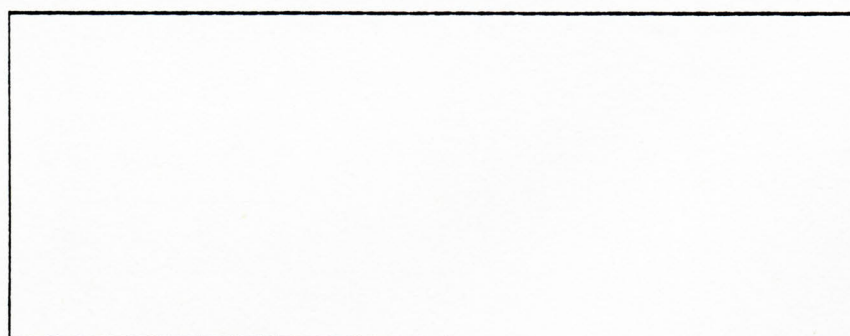
sere quattro: alto, basso, destra e sinistra.

Una particolarità importante è quella che durante l'effettuazione di uno scroll la parte di disegno che esce dal video viene cancellata e non può più essere recuperata; quindi fate attenzione nell'effettuare uno scroll se non volete rifare una parte del disegno.

3) nella seconda parte dello schermo procedendo verso il basso troviamo:
un regolatore dell'animazione della vostra figura;
un regolatore dell'altezza della tavola a sinistra, inizialmente posizionato al massimo;
il numero fasi del movimento che anche in questo caso sarà inizialmente posizionato al massimo: cioé 16;
vari regolatori delle tonalità dei colori base.
Tutti questi parametri dovranno essere da voi predisposti in modo da soddisfare le vostre esigenze prima di salvare il disegno relativo.

4) nel riquadro più sotto troviamo vari riquadri che indicano le varie fasi del movimento.

5) più sotto ancora invece troviamo le seguenti opzioni:

copiare: questa opzione ci permette di copiare la finestra corrente, circondata da un riquadro luminoso, in quella che sarà selezionata; questa possibilità è molto utile quando vogliamo ripetere una fase del movimento uguale ad una precedentemente creata.

df0 df1 ram dh0 cd /

Directory

Nome Dati

CARIC

NON CARICARE

FIG. 10

cambiare: ci viene data la possibilità di effettuare uno spostamento da una finestra ad un'altra.

cancellazione: effettua una cancellazione della finestra corrente.

sommare: effettua quello che si può definire un or logico su due immagini distinte; infatti viene sovrapposta un'immagine all'altra ottenendo l'immagine somma delle due.
Certamente comunque provando a vedere l'effetto dell'operazione avrete le idee più chiare.

load: questa opzione serve semplicemente per caricare da disco una figura.
Dopo aver selezionato questa opzione apparirà la schermata di figura 10.

Qui avete la possibilità di scegliere il drive da cui potete effettuare il caricamento: o da uno dei due drive indicati con df0 e df1 oppure dalla ram disk oppure dal disco fisso (dh0); quindi dovete dare il nome del file che volete caricare e quindi clickare con il mouse sul rettangolo caric. per effettuare il caricamento.

salvare: banalmente questa opzione serve per effettuare la registrazione su disco di un disegno appena creato; sul video apparira la schermata di figura 11.

Qui vi è offerta la possibilità di scegliere il formato che voi desiderate.
Come potete notare i formati sono quattro: C, ASSEMBLER, BASIC e IFF.
Dopo che avete scelto il formato, date l'ok

FIG. 11

e il programma provvederà alla registrazione su disco.

iniz.: serve per far ricominciare da capo l'esecuzione del programma.

fine: termina l'esecuzione.

Sul lato sinistro dello schermo trovate alcune figure geometriche che potrete rappresentare sullo schermo automaticamente; come ad esempio cerchi e quadrati, inoltre avrete anche la possibilità di effettuare delle rotazioni della figura che avete disegnato tramite le frecce.

Con quest'ultima considerazione abbiamo terminato il commento di questa serie di programmi relativi al settore della grafica.
Sicuramente troverete i programmi molto utili sopratutto quando ne saprete fare un buon utilizzo potendo ottenere dei risultati considerevoli.
Comunque non dovete dimenticare che buona parte delle possibilità che questi programmi vi offrono sono dovute al fatto che l'AMIGA è senza alcun dubbio un ottimo calcolatore e che sopratutto per le esigenze grafiche può fare cose veramente molto valide.

STAMPA FONT

Questo programma è correlato con quello visto precedentemente e serve per visualizzare tutti gli esempi di caratteri disponibili in modo poi da permettere l'utilizzo con il programma usa-font.
Dopo aver caricato il programma sul video comparirà (figura 12):

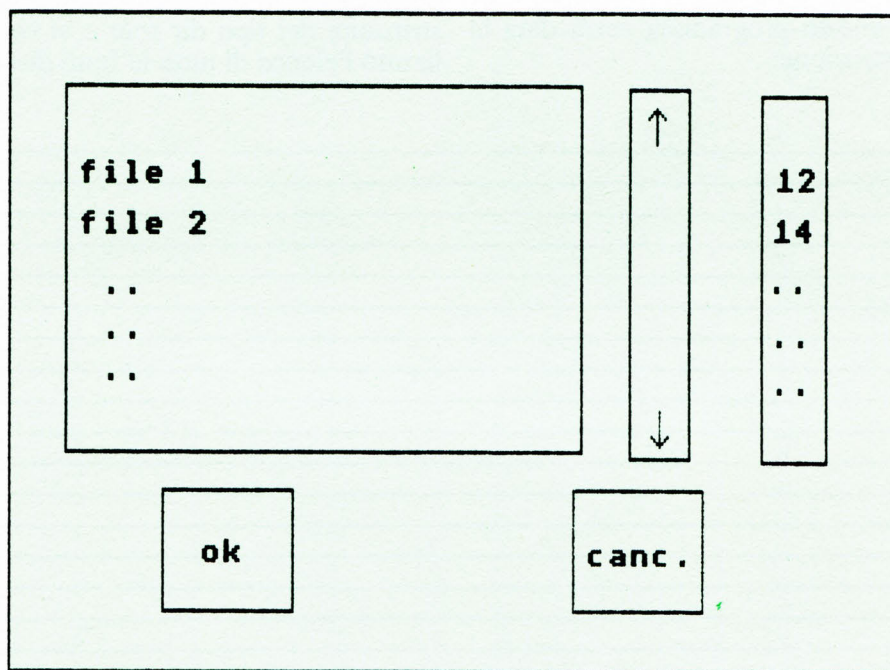



FIG. 12

che vi permetterà di effettuare il caricamento dei vari file di fonti disponibili.
Potete scorrere sull'elenco tramite la prima barra sulla destra seguendo il senso delle frecce, mentre la seconda barra verticale sta ad indicare le dimensioni dei vari file che contengono i vari caratteri.
Troverete sicuramente dei caratteri che non avrete mai visto e che potranno risultare molto utili in caso di loro utilizzo per un miglioramento estetico di ciò che state facendo.

USA FONT

Scopo di questo programma è quello di mettervi a disposizione un certo set di caratteri che avrete precedentemente già scelto tramite il programma stampa font che vedremo dopo.

Per usare questo programma verrà data la seguente istruzione:

usafont (+ nome-font)

dove nomefont è il parametro relativo al tipo di carattere da caricare.
Se per caso non vi ricordate il nome del tipo di carattere da caricare potete dare un'istruzione del tipo dir font e vi verrà visualizzato l'elenco di tutte le fonti disponibili.